

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TRIGO FUN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA MATERI TRIGONOMETRI**

**Fibby Syaeful Abdullah<sup>1</sup>, Tri Nova Hasti Yunianta<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>*Pendidikan Matematika FKIP Universitas Kristen Satya Wacana*

E-mail: [202015004@student.uksw.edu<sup>1\)</sup>](mailto:202015004@student.uksw.edu)  
[trinova.yunianta@staff.uksw.edu<sup>2\)</sup>](mailto:trinova.yunianta@staff.uksw.edu)

## **ABSTRAK**

*This study aims to develop a mathematics education game on Trigonometry material. The type of this research is research and development (R & D) using the ADDIE development model. The steps consist of: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Media validation is carried out by material experts and media experts. Material validity reached 78% in the good category and media validity reached 96.43% in the very good category. Media trials were conducted at SMK Negeri 2 Salatiga class XI TEI A on 35 students and produced a practical index of 98% in the very good category. The results of media implementation showed that after using the media, experiencing an increase in learning outcomes of 1.1814 was included in the high increase category. Based on the results of the study it can be concluded that the media mathematics education game is valid, practical, and effective to use.*

**Keywords:** ADDIE; Adobe Animate; media educational game; trigonometry

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi matematika pada materi Trigonometri. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapannya terdiri dari: 1) *Analysis* (Analisis); 2) *Design* (Desain); 3) *Development* (Pengembangan); 4) *Implementation* (Implementasi); 5) *Evaluation* (Evaluasi). Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kevalidan materi mencapai 78% termasuk dalam kategori baik dan kevalidan media mencapai 96,43% termasuk dalam kategori sangat baik. Ujicoba media dilakukan di SMK Negeri 2 Salatiga kelas XI TEI A dengan jumlah 35 siswa dan menghasilkan indeks kepraktisan mencapai 98% masuk dalam kategori sangat baik. Hasil implementasi media menunjukkan bahwa setelah menggunakan media, mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 1,1814 masuk dalam kategori peningkatan tinggi. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi matematika valid, praktis, dan efektif digunakan.

**Kata kunci:** ADDIE; Adobe Animate; media pembelajaran game edukasi; trigonometri